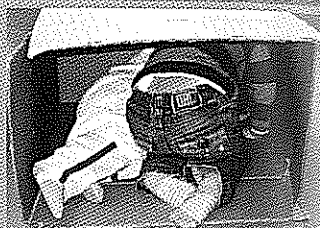


Jugar akántaros

Laura Szwarc y María Gómez

*La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás, se potencian entre quienes participan de una actividad lúdica. Lo importante para quien **juega es el juego mismo**. En consecuencia, desde esta perspectiva, AKÁNTAROS propone espacios nuevos cada vez en los que se renuevan las ganas de jugar, en los que se recuerdan los juegos de nuestra infancia, y, desde el punto de vista pedagógico, un espacio para afianzar y potenciar las vínculos existentes entre el juego, el arte y la educación.*



Pensando en la niñez actual, con tiempos cada vez más ocupados, y en una sociedad de adultos donde el ocio y el juego tienen una valoración negativa en tanto suponen una pérdida de tiempo por no generar un producto, el lugar de los "derechos del niño a jugar" adquiere una relevancia peligrosa.

¿Cuál es el lugar y el tiempo para el pleno ejercicio del derecho del niño a jugar que como adultos les ofrecemos? ¿Qué lugar propicia la sociedad para que sea respetado este derecho?

Si bien la única finalidad del juego es el placer, podemos afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante el juego los niños y niñas expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite rectificar lo que no es correcto, o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen.

Lo que pone en juego el niño es lo que tiene verdadero sentido para él; sus intereses, preocupaciones, curiosidad, miedos, lo inabordable...

El juego constituye instancias de despliegue de la subjetividad, de forjamiento del lazo social, de construcción cultural, el juego tiene función creadora, y supone un entrenamiento para la vida; fomenta la resolución de conflictos, posibilita aprender, aprehender el mundo externo, conocer, conocerse y diferenciarse. Concretizar aprendizajes. Cuando el niño juega con otros aprende a escuchar, a aceptar límites, a sumar ideas, a combinarlas; y así el juego tiene un poco de lo que aporta cada uno.

Para dimensionar un proyecto de juego nos parece fundamental tener objetivos claros, damos aquí algunos ejemplos de ellos:

- Proporcionar un conjunto de actividades recreativas a los niños y niñas según la edad como experiencia positiva y atractiva para los participantes.
- Desarrollar un programa de actividades acorde con el momento evolutivo, realidad sociocultural,

intereses y necesidades de este grupo de edad.

- Conocer y compatibilizar otras actividades que realizan los miembros del grupo en su Tiempo Libre.
- Realizar actividades en relación al municipio, barrio, [en red] que favorezcan el conocimiento y uso de los recursos que el mismo ofrece al conjunto de la población infantil.
- Trabajar para el desarrollo de actitudes de ayuda y colaboración mutua, y de respeto hacia las diferencias individuales.
- Desarrollar la creatividad, la curiosidad, el espíritu entusiasta, la alegría y las ganas de jugar de todo aquel que forme parte del proyecto, directa o indirectamente.

Aumentar y favorecer la comunicación del niño/a con el adulto, especialmente con sus padres:

- Realizar actividades conjuntas padres-hijos, de carácter lúdico.
- Favorecer el juego en familia.
- Integrar puntualmente a otros colectivos de la comunidad en las actividades, y viceversa, participando en las actividades propuestas por éstos.

Para Akántaros es muy importante respetar los ritmos y procesos de todos los niños y todas las niñas para la óptima consecución de los objetivos. Se trata de respetar las libertades individuales para favorecer el aprendizaje, la expresión, la comprensión, la adaptación, la interiorización...

Las acciones del proyecto responden a los momentos del juego natural del niño y la niña; el juego acompañado, el juego solitario, el juego en paralelo, y el juego social.

Entendemos el juego y el arte como procesos fundamentales de nuestra vida, tanto en la infancia como en la adultez. El juego es siempre la puerta abierta para el encuentro con otros y el camino posible para un mundo más amable, más luminoso y amoroso. Abramos la puerta para ir a Jugar... ■